レーシングゲーム――グランプリサーカス
GRAND PRIX
CIRCUS
OPERATION MANUAL
WEST SIDE
PC-9801 SERIES

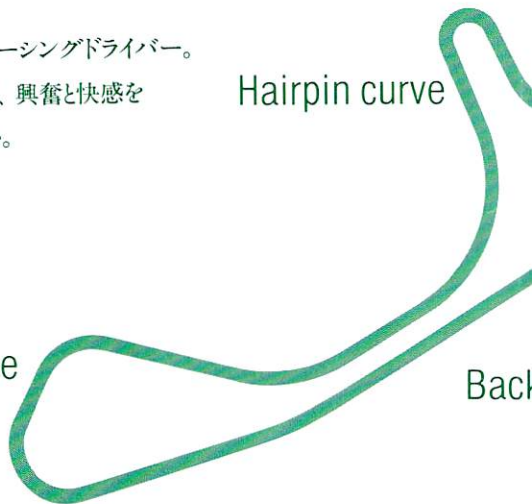
カ・ラ・ダを突き抜ける300km/hの快感。

鈴鹿サーキットをPC-98でぶっ飛ばせ。

700馬力のパワーを生み出すレーシングマシーンのエンジンを、超人的なドライビングで操るドライバー。そのスピードは地上最速で、直線300km/hを軽く超える。
〔世界1速い男〕の栄光をめざして走るドライバー達の熱い闘いをPC-98で体感するレーシング ゲーム〔グランプリサーカス〕。
コース風景を3次元で表現しているため、遠景やアップダウンなどを見事に再現。まさにサーキットを突っ走る実感そのものです。
滑らかな走り、火花を吹き上げての鋭いコーナリング、刻々と表示されるラップタイム。最高時速300kmを超える恐ろしいほどの興奮がカラダの中を突っ走ります。
さあ、今日からあなたもレーシングドライバー。
〔グランプリサーカス〕で、興奮と快感を思う存分味わってください。

Hairpin curve

Spoon curve

Back

JAPAN GP

The first corner
Chicane
S curves
Anti-banked curve
130R
Degner curve

INTERNATIONAL RACING COURSE

SUZUKA CIRCUIT

stretch

1 Lap＝5859.43m

CONTENTS

年間最多16戦。地上最速を競う極限のバ

モータースポーツの頂点――グランプリレース

1年間に通常16戦行われ、開催は1国1回。レースは予選と決勝で争われます。決勝は300km以上、320km以内(フォーメーション・ラップを含む)と決められており、予定距離消化以前に2時間を経過した場合は、2時間経過後の1周終了時点でチェッカーフラッグが振られ、レースは成し、終了します。

決勝レースは、予選タイムの速いドライバー順に整列して行い、予選で1番速いタイムを出したドライバーが、決勝のスタートで並ぶ最前列の位置のことをポールポジションといいます。

ウォームアップラップ後、各車グリッドに戻り、スターターが全車静止を確認後、レッドライトを点灯。通常4-7秒でグリーンライトに変わります。グリーンのシグナルが点灯する前にスタート(フライングスタート)すると、ドライバーには、1分のペナルティが課せられます。

入賞者に与えられる得点は、

1位(9点)・2位(6点)・3位(4点)・4位(3点)・5位(2点)・6位(1点)で、16戦のうち成績のよかった11戦の得点の合計が1番多かった人にシリーズチャンピオンが与えられます。

狭いコックピットで1レース中ギアチェンジ3,000回。

幅45cm、長さ60cm。これがレーシングマシンのコックピットの広さです。この狭いコックピットでコースによっては、1レース中に3,000回前後、1分間に約25回前後のギアシフトチェンジをしているというから、すごいの一言。

0.1秒を争うタイヤ交換。

レース中のタイヤ交換もスピードレースのひとつです。そのほとんどが7秒から10秒以内であの巨大なタイヤ4本を交換。1本のタイヤに多いチームで3人がかかり、ジャッキマンを含めて14人で作業をします。過去もっとも速いタイヤ交換の記録は、6.7秒といわれています。

レーサーへの過酷な4G。

激しい急加減、コーナリング時に、ドライバーの肉体には最大で約4Gの重力がかかります。この4Gというのは、地球の重力の4倍。つまり、ドライバーの体重の4倍の力が肉体に加わるというわけ。4Gの重力を普通の人が耐えられるのはせいぜい4-5秒。レーサーの超人的な肉体の凄さがわかります。

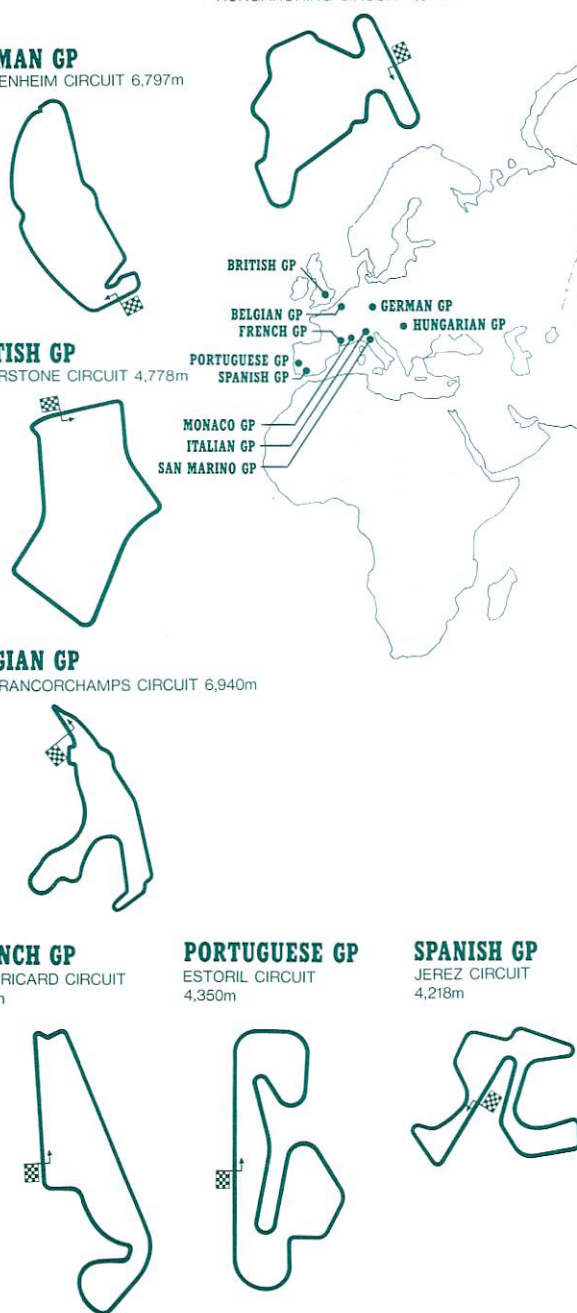
BELGIAN GP
SPA-FRANCORCHAMPS CIRCUIT 6,940m

FRENCH GP
PAUL RICARD CIRCUIT
3,813m

PORTUGUESE GP
ESTORIL CIRCUIT
4,350m

SPANISH GP
JEREZ CIRCUIT
4,218m

トル［グランプリサーカス］。

JAPANESE GP
UNITED STATES GP
CANADIAN GP
MEXICAN GP
BRAZILIAN GP
AUSTRALIAN GP

CANADIAN GP
GILLES VILLENEUVE CIRCUIT 4,390m

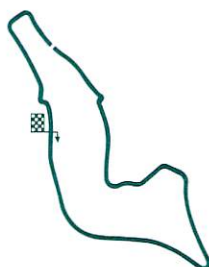
UNITED STATES GP
PHOENIX CIRCUIT 3,798m

JAPANESE GP
SUZUKA CIRCUIT 5,859.43m

MEXICAN GP
HERMANOS RODRIGUEZ CIRCUIT 4,431m

MONACO GP
MONTE CARLO CIRCUIT
3,328m

ITALIAN GP
MONZA CIRCUIT
5,800m

SAN MARINO GP
IMOLA CIRCUIT
5,940m

AUSTRALIAN GP
ADELAIDE CIRCUIT
3,778m

BRAZILIAN GP
INTERLAGOS CIRCUIT 4,160m

はやる気持ちをおさえて必ずお読みください。

グランプリサーカスは4枚のフロピーディスクで構成されています。

●ディスクAは……
グランプリサーカスのゲームディスクです。

●ディスクBは……
オープニングとテストコースのデータディスクです。

●コースディスク1は……
鈴鹿サーキットのコースデータディスクです。

●コースディスク2は……
EMSを組み込んだ場合の鈴鹿サーキットのコースデータディスクです。

パッケージの中にこの4枚があることをご確認ください。

必要機材をお確かめください。

適応機種	PC-9801VX以降(LTを除く) PC-286/386エプソン製
本体メモリ	640KB以上
ディスプレイ	アナログRGBディスプレイ(デジタルディスプレイでも動作しますが、一部色が正しく出ません)
OS	MS-DOSバージョン3.3以降

あるとよりゲームが楽しくなるオプション機材。

拡張メモリ・ハードウェアEMSメモリ・2MB	NEC
プロテクトメモリ	MELCO
バンクメモリ	IODATA
バスマウス	各社
アナログジョイスティック (接続にはFM音源ボードが必要です)	SHARP DEMPA
FM音源ボード	NEC
MIDI音源ボード	ROLAND
ハードディスク	各社

使用上、気をつけてほしいあれこれ。

●各機器の接続方法については、それぞれのマニュアルをご覧ください。

●純正機械以外の動作については、保証しかねますのでご了承ください。

●ディスケットをドライブに入れたまま電源を入れたり切ったりすると、内容が壊れることがあります。電源は必ずゲームを終了してから切ってください。

実行用ディスクの作成方法

当ゲームディスクには、MS-DOSのシステムが組み込まれていません。起動させるためには、ディスクAを破損させないためにも、まず、ディスクAをバックアップし、そのディスクにMS-DOSを組み込んで実行用ディスクを作成する必要があります。

1）ドライブAにMS-DOSのシステムディスク（Ver-3.3以上）をセットし、起動させます。

2）ドライブBに市販の2HDの新しいフロッピーディスクをセットします。

3）A>FORMAT B:/Mと入力し、リターンキーを押します。

4）FORMATプログラムが動作しますので、画面の指示に従ってください。

5）つづいて、A>DISKCOPY A: B:と入力し、リターンキーを1回押します。ここでドライブAにグランプリサーカスの〔ディスクA〕をセットし、リターンキーを押します。

6）DISKCOPYが終了しましたら、ドライブAにもう一度MS-DOSのシステムディスクをセットします。

7）A>B:INSTALL A: B:と入力し、リターンキーを押します。

8）実行用ディスクの作成が終了しました。

ディスクBとコースディスク1、2のバックアップ方法

万一グランプリサーカスのオリジナルディスクを破損した場合のために、バックアップしておくことをおすすめします。

1）ドライブにMS-DOSのシステムディスク（Ver-3.3以上）をセットして起動します。

2）ドライブBに市販の2HDの新しいフロピーディスクをセットします。

3）A>FORMAT B:/Mと入力し、リターンキーを押します。

4）フォーマット後、別のディスクをフォーマットしますか（Y/N）と画面に出たらYキーを押し、Bドライブに新しいフロッピーディスクを入れ、全部で3枚フォーマットします。

5）ドライブAにグランプリサーカスのディスクBを入れ、A>COPY ＊.＊ B:と入力し、リターンキーを押します。

6）残りの2枚（コースディスク1・コースディスク2）も5と同じ手順でバックアップしてください。

7）実際にゲームする場合は、作成した実行用ディスクで起動させ、バックアップしたディスクB、コースディスク1、コースディスク2を使用してください。

8）個人でバックアップする以外は、バックアップしないでください。

EMSの組み込み

当ゲームは、EMSメモリに対応しています。EMSを使用するには、各EMSボードに対応しているデバイスドライバが必要ですので、ゲームディスクに組み込んでください。組み込みは、EMSのデバイスドライバの説明書をご参照ください。

※プロテクトメモリまたはバンクメモリでのEMSエミュレーションは、ゲームの速度低下につながますので、ご使用は避けてください。仮想386エミュレーションならOKです。

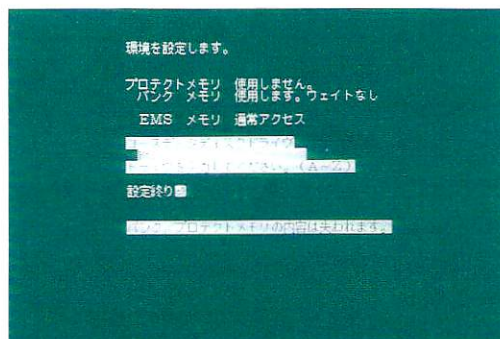
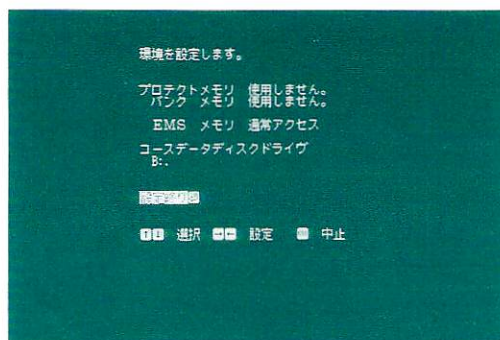
いよいよドライブに実行用ディスクを入れてく

1)ドライブAに実行用ディスクをセットします。

2)ドライブBにバックアップしたディスクBをセットします。

3)本体のリセットボタンを押します。

4)環境設定画面を表示します。

5)設定は↑↓キーで行います。

5)プロテクトメモリを使用するか、不使用を設定します。

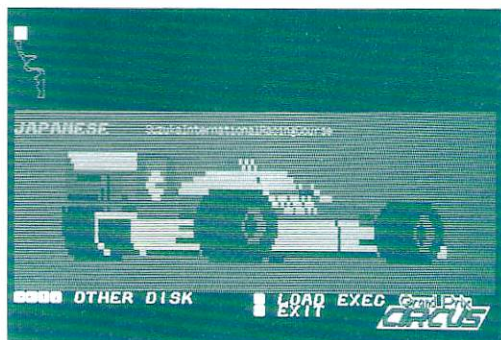
6)バンクメモリを使用するか、不使用に設定します。装備している場合は(使用する)に設定します。実装量は自動的に測定します。
　＊キャッシュディスクは使用しないでください。
　＊RAMディスクなどを使用している場合は、データが破壊されますので、ドライバをはずすか、設定を(使用しません)にしてください。

7)EMSメモリは自動的に判断します。
EMSメモリへのアクセス時間は、動作しているデバイスドライバに依存します。ゲームの速度が明らかに遅いと感じたら、拡張アクセスにセットしてみてください。速くなる場合があります。

8)コースデータディスクドライブ
コースデータディスクドライブの設定を行います。(初期設定はB:)

9)設定が終わればリターンキーを押します。
ゲームディスクに書き込み保護がされていると、更新されません。

10)タイトルバックが出たら、リターンキーを押します。

11)コース選択画面がでたら、ドライブBに〔コースディスク1〕をセットし、リターンキーを押します。
EMSなどの増設がない場合は、ゲーム設定画面になります。
ハードディスクの場合は、コースデータ用のサブディレクトリを作成して、各コースデータを転送しておけば画面上でコース図をみながら、コース選択ができます。

12)EMS・バンクメモリが2MB以上の場合は、〔コースディスク1〕を取り出し、〔コースディスク2〕をセットし、リターンキーを押します。

ハードディスクへのインストール

ゲームディスクの内容をハードディスクへ転送することによって、ハードディスクからの起動も可能です。また、コースデータ用のサブディレクトリを作成して、各コースデータを転送しておけば、画面上でコース選択ができます。その場合の起動は、ゲームディスクを転送したディレクトリで、A>GP(サブディレクトリ名)と打ち込み、リターンキーを押してください。起動します。

＊フロッピーディスクからハードディスクへの転送、サブディレクトリに関しては、MS-DOSの説明をご参照ください。

マシンセッティングが勝敗を左右する

1)メインメニューの中からまず↑↓キーでマシンセッティングを選択し、リターンキーを押します。

2)エンジンタイプ・ミッションタイプ・シフトチェンジ・ハンドリングタイプ・カーグラフィックを↑↓キーで選択し、→←キーで変更します。

3)マシンセッティングが終了したら、リターンキーを押すとメインメニューに戻ります。

4)次に↑↓キーでゲームセッティングにセットし、リターンキーを押します。

5)コンディション・ゲームレベル・スピードレベルを↑↓キーで選択し、←→キーで変更します。

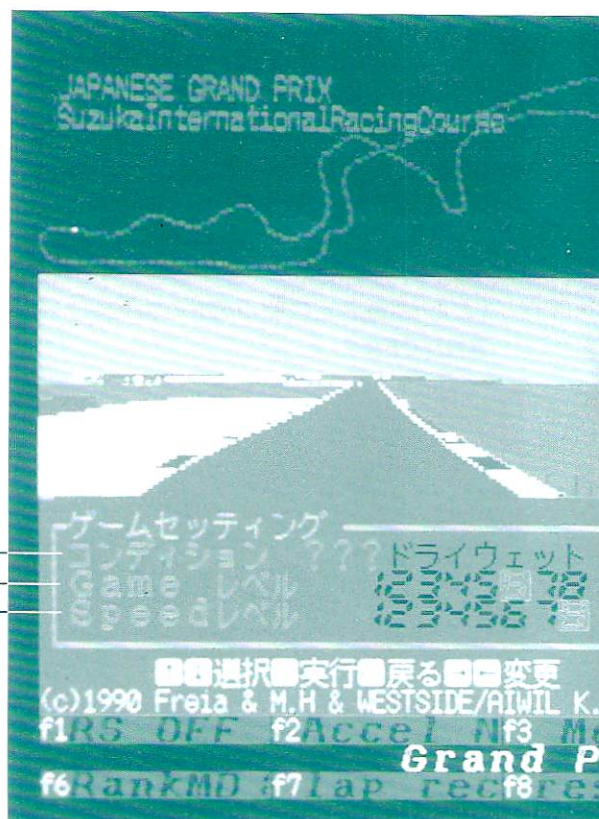
6)リターンキーを押すと、またメインメニューに戻ります。

7)グランプリモードか、タイムアタックかを選択し、リターンキーで決定します。

■ゲームセッティング

●コンディション
？？？：自動設定　ドライ：晴天　ウエット：雨天

●Gameレベル
設定数字が多くなるほど難しい

●スピードレベル
数字が多くなるほど速い

ファンクションキーの説明

f・1	RS OFF	f・1キーを押すと、通信モードへ移行します。
f・2	Accel R	アクセルモードの切り替え N：押すとアクセルオン、離すとアクセルオフ R：押すとアクセルオフ、離すとアクセルオン
f・3	Key	マウス、キーボード、アナログジョイスティックの切り替え
f・4	Rate ハンドル操作モードの設定	Key設定の場合 Cnterng：ハンドルキーを放すとゆっくりセンターへ戻ります ……………：放しても戻りません
		Mouse設定の場合 数値が多くなるほど敏感になります
		Ajoy設定の場合 Relativ：タイヤ限界内で操作します …………：全範囲で操作します

※ESC：一時中断
　INS：中止
※カナキーをロックすると自車を自動制御することができます。

■メインメニュー

●Grand Prix
予選3周本戦10周で順位を競うモード

●Time Attack
5周を1台で走る練習モード

■マシンセッティング

●Enging Type
エンジンを設定します
0:ノーマル 1:低速型 2:高速型 3:より低速型

●Mission Type
ミッションの種類を設定します
0:7速ノーマル 1:7速低速
2:4速ノーマル 3:4速ワイドレシオ
＊性能曲線が白で表示されます。横軸は、速度、縦軸は、出力で各ギアごとに表示されます

●Shift Change
MT:手動〔Z〕でシフトダウン〔X〕でシフトアップ
AT:自動

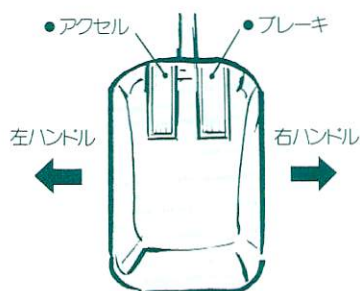
●Handling Type
コーナーでのハンドリング操作を設定
NM:低速で走り易い
FS:高速で走り易い
＊画面左に性能曲線が赤で表示されます。横軸は速度、縦軸はコーナーリング限界です

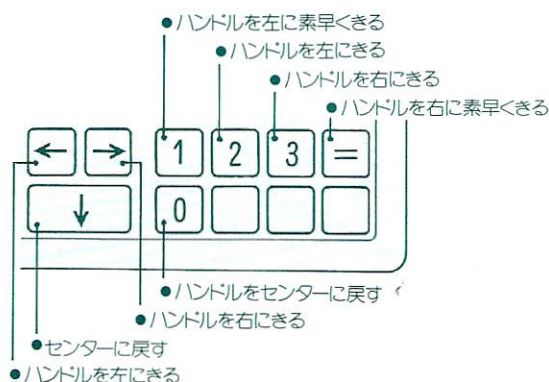
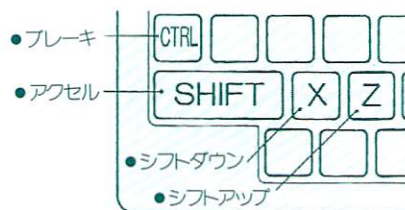
●Car Graphic
10台の中から自車のカーグラフィックを選択

f・5	Beep ON	操作中の効果音を設定 Beep ON:効果音を出します Sound 26:FM音源(PC 9801-26)で効果音を出します MIDI:MIDI音源(MT 32・CM 64)で効果音を出します Silent:効果音を出しません
f・6	RankMD 1	ゲーム中の順位表示 Grand Prixモードの本戦時、画面左に順位をリアルタイム表示をしますが、遅い機種やエミュレーションEMS使用時は、ゲーム速度向上のため表示を止めることができます MD 0:表示しない　MD 1:全車を表示 MD 2:自車と前後を表示
f・7	Lap rec	ラップレコードを表示
f・8	result	レース結果を表示
f・9	Wait	ゲーム速度の設定 0でその機械最高の速度で動作します
f・10	EXIT	ゲーム終了

ゲーム操作は好みのタイプをお選びくださ

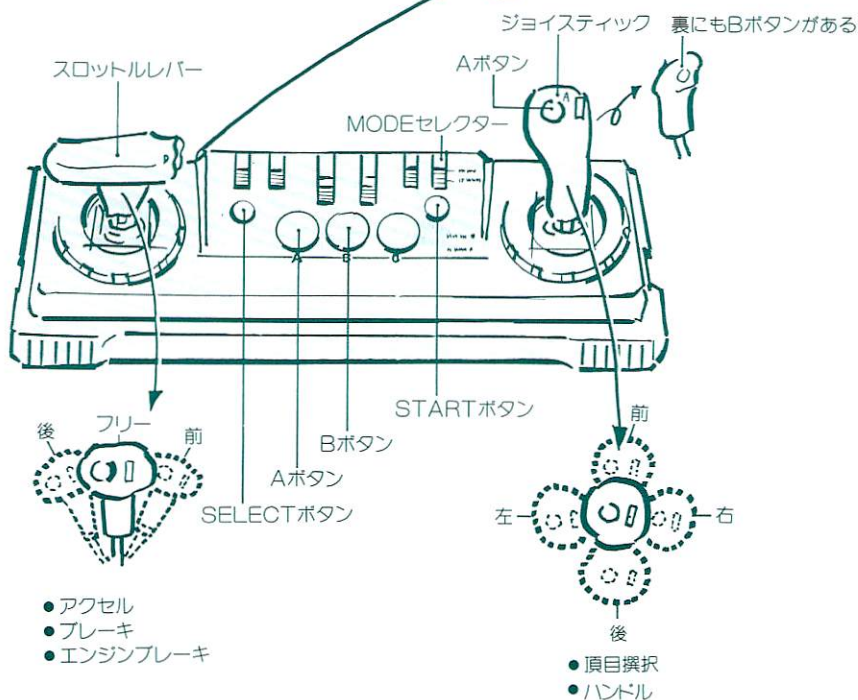
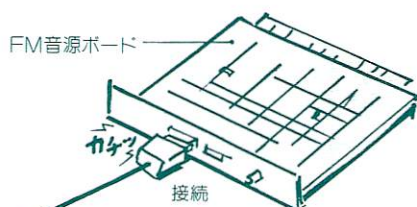
■マウス操作

左ボタン	アクセル
右ボタン	ブレーキ
ハンドル	マウスを左右に動かす

■キーボード操作

SHIFT	アクセル
CTRL	ブレーキ
X	シフトダウン手動変速時
Z	シフトアップ手動変速時
←	ハンドルを左にきる
→	ハンドルを右にきる
↓	ハンドルをセンターに戻す
1	ハンドルを左に素早くきる
2	ハンドルを左にきる
3	ハンドルを右にきる
=	●ハンドルを右に素早くきる
0	●センターに戻す

■アナログジョイスティックの操作方法

1)ゲームメニュー内で、[f･3]キーを押し、
〈Anjoyst〉を選択します。

2)MODEセレクタを〈ANALOG〉に設定します。

項目選択	SELECTボタンまたはジョイスティックを前後
項目内変更	A/Bボタンまたはジョイスティックを左･右
確定	STARTボタン
アクセル	スロットルレバーを後方
ブレーキ	スロットルレバーを前方
エンジンブレーキ	スロットルレバーをフリー
ハンドル	ジョイスティックを左･右
シフトアップ	B/E_1 ボタン
シフトダウン	A/E_2 ボタン

ポールポジションを狙え。

●サーキット上の位置
黄の点が自車の位置。10台の位置関係がわかります。

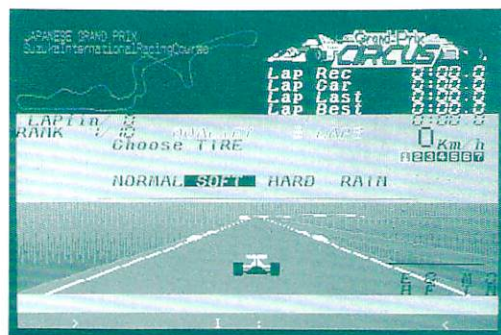
●自車の現在周回数

●自車の順位

●タイヤの選択
予選、本選ともスタート時にタイヤを選択します。自車のスタート位置まで画面が前進している間にタイヤを選択してください。選択を行なわない場合は、晴天時NORMAL、少雨時SOFT、雨天時RAINを自動的に選択します。
選択は、マウス、キーボードの→←キーで行います。

NORMAL …標準タイヤ
SOFT ………標準タイヤより柔らかいタイヤ。コーナリング限界が高いのですが、性能劣化が標準タイヤよりはやい。
HARD ………標準より堅いタイヤ。コーナリング限界が低いのですが、標準タイヤより寿命が長い。
RAIN ………雨天候時のタイヤ

●ハンドル位置　ハンドルの位置

予選は1台で走り、3周でタイムアタック。予選タイムによって本選のスタート順位が決まります。ポールポジションをとれば、ゲームを有利に展開。本戦では他車9台とともにコースを10周し、順位を競います。本戦では、他車と接触すると、後方の車が停止させられます。巧みなハンドル操作で、他車を追い抜く快感は格別。抜きつ抜かれつのデッドヒートを味わってください。

●予選

●参戦車のベストラップタイム

●参戦車のラップタイム

●自車の前周のラップタイム

●自車のベストラップタイム

●自車の走行時速

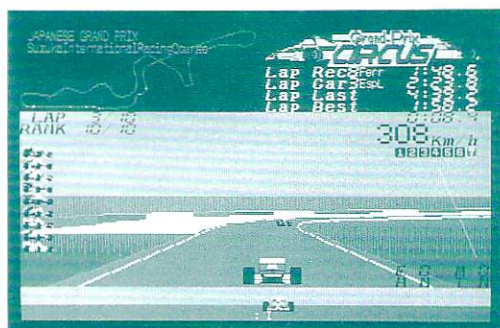
●自車の走行中のミッション位置

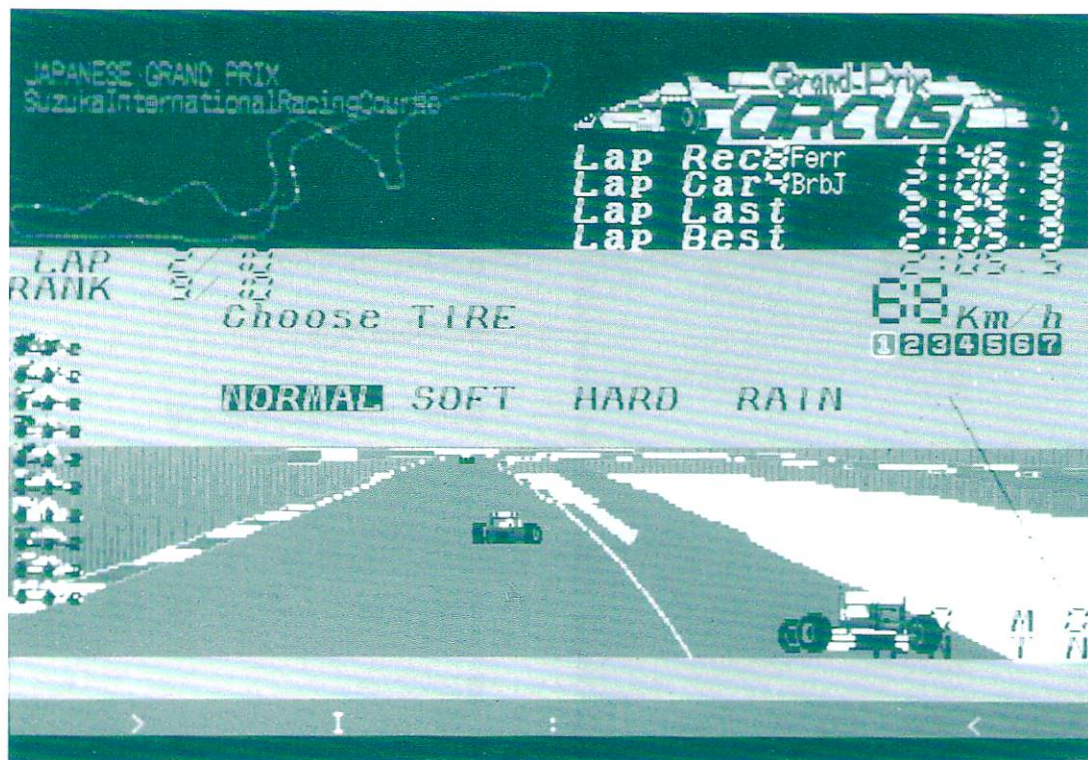
●タコメーター

●各設定の表示

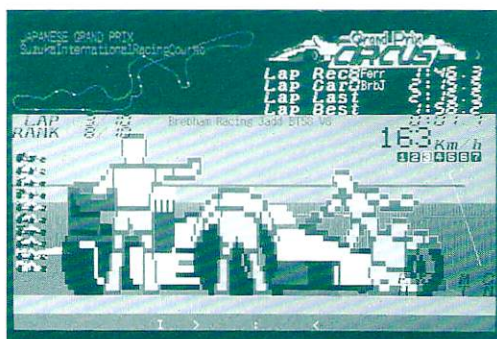
●バックミラー

ハンドルの中心

ハンドルの切れる限界

●本選

チェンジタイヤの表示が出たらピットイン。

1）タイヤの性能が劣化したら、[Change Tire]のサインが出ます。ピットインしてタイヤを交換してください。雨の場合も同じです。何度でもタイヤを交換することができます。摩耗したタイヤで走り続けると大きくコースアウトしたり、スピンしやすくなります。

2）ピットロードはシケインの手前（鈴鹿サーキットの場合）です。ピットイン時は、入り口に入ると出口まで自動制御。タイヤの選択はピットロード走行中に行ってください。他車も当然タイヤが摩耗し、天候に応じてピットインします。

3）ピットインする時は、80km/h以下に減速して下さい。

タイムのベスト10をセーブします。

JAPANESE GRAND PRIX
SuzukaInternationalRacingCourse

Lap Rec Ferr
Lap Car Ferr
Lap Last
Lap Best

Rank	Time	Setting				Date		
1	1:58.2	E0	M0	HN	AT	Jul	21	1990
2	1:58.2	E0	M0	HN	AT	Jul	21	1990
3	1:58.2	E0	M0	HN	AT	Jul	21	1990
4	1:58.2	E0	M0	HN	AT	Jul	21	1990
5	1:58.2	E0	M0	HN	AT	Jul	21	1990
6	1:58.9	E0	M0	HN	AT	Jul	21	1990
7	0:00.0	E0	M0	HN	AT			
8	0:00.0	E0	M0	HN	AT			
9	0:00.0	E0	M0	HN	AT			
10	0:00.0	E0	M0	HN	AT			

レースが終わるとゲームの結果順位(最高ラップタイム・レースタイム)を表示し、ディスクに保存します。結果は、コース別、レベル別に記憶しています。実行用ディスクに書き込み保護がされていると、書き込みません。

パソコン間で2台の対戦もOK。

2台のコンピュータ間で通信することによって、同一コースで対戦することもできます。
2台のコンピュータを並べてRS-232Cケーブルで直接つなぐ方法と、モデムを使って電話回線を経由する方法の2通りがあります。
ひとりでゲームを楽しむのと違って、抜きつぬかれつのデットヒートがよりパワフルに味わえます。

●RS-232Cクロスケーブルを直接つなぐ場合。

1)RS-232Cクロスケーブルを1本ご用意してください。

2)使用する2台のパソコンの電源を切ってからクロスケーブルを接続し、再び電源を入れてゲームを起動させてください。

3)コースを選択し、ゲーム設定画面から通信モードf·1キーを押します。

4)2台のうちどちらかが、MASTERを選択して下さい。

5)通信相手の用意ができたことを確認し、Comunication Tryを選択し、リターンキーを押します。

6)通信がうまく行けば、ゲーム設定画面に戻りますので、画面の左下から3行目のMASTER/SLAVE表示を確認してください。

●モデムと電話回線で接続する場合。

1)モデムの説明書どおりに接続してください。

2)コンピュータの電源を入れ、ゲームを起動させます。

3)コースを選択し、ゲーム設定画面からf·1キーを押し、通信モードに入ってください。

4)Telephoneを選択します。

5)どちらかのモデムをオートアンサー(自動着信モード)にセットします。まず、SendLoginを選び、リターンキーを押します。コマンド欄にカーソルキーが出るので、コマンド欄が[ATSO=1]となっていればそのまま。なっていなければ、[ATSO=1]と入力しリターンキーを押します。画面上に[OK/]と表示されれば、モデムの受信準備ができました。(モデムが数字モードになっている場合は、0が[OK]のかわりに送られてきます。)

6)他方のプレーヤーは、SendLonginのコマンド欄にATDTに続いて相手の電話番号を入力し、リターンキーを押すと、相手方に電話をかけ始めます。(もしあなたの電話回線がプッシュ回線でない場合は、[ATDT]のかわりに[ATDP]と入力します。詳しくはモデムの説明書をご参照ください。)

7)コンピュータは自動的に電話番号をダイヤルして相手方と接続しようとします。再ダイヤルしなくてはならないときは、SendLoginでもう一度リターンを押し、コマンド欄にカーソルが出るのを確かめて、そのままもう一度リターンキーを押します。

8)画面上にConnectと表示されたら、(モデムが単語モードの場合)接続されました。

9)接線状態では、英字キーを押すと相手に送信されますので、どちらかがMASTERを選択します。

10)通信相手の用意ができたことを確認し、Comunication Tryを選んでリターンキーを押します。

12)通信がうまく行けば、ゲーム設定画面に戻ります。画面左下から3行目にMASTER/SLAVE表示を確認してください。

● 接続が完了したら

1)通信がうまく行けば、ゲーム設定画面に戻ります。

2)接続状態では、英字キーを押すと相手に送信されます。(CHAT)

3)接続状態では、Grand Prixモードのみ選択できます。

4)天候モードの設定は、MASTER側のみがESCキーで設定できます。

5)ゲームの準備ができたら、リターンキーを押しゲーム開始です。

6)予選では1台だけの走行ですが、本戦では通信相手と同時走行です。

※ゲームの性格上、通信エラーは致命的で、エラーが起こったり、異常なデータを受け取った場合は、メッセージを表示して、接続を放棄します。もう一度接続から行ってください。

※ゲームの実行速度は、2台のコンピュータのうち、遅い方に対応します。

万全のサポート体制

お買い上げいただいた方には、万全のサポート体制でお応えします。

- パッケージに同封されている[ユーザー登録はがき]に必要事項をご記入の上、当社までお送りください。
- ユーザーを登録していただいた方には、本製品に不都合が生じた場合のディスク修復などを承ります。
- プログラム が正常に作動しない場合、当社までご連絡の上、住所、氏名、登録番号と使用状況を詳しくご記入いただき、ディスクとともに下記住所までお送りください。新品と交換させていただきます。
- お客さまの操作ミスによる修復につきましても、交換費用1,545円(修復費+消費税45円)で承ります。この場合は、心ず現金書留でお送りください。
- ディスク修復などを、ユーザ登録を前提としますので、ご了承ください。

連絡先
〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5
㈱ウエストサイド[GPサポート係]
電話06-436-2799

お客さまへのお願い

1)ディスクの取扱いには十分に注意事項を守って正しくご使用ください。

- ディスクを本体に差し込んだまま、電源を切ったりつけたりしないでください。
- ディスクのアクセス中(ランプ点灯中)は、絶対フロッピーディスクを取り出さないでください。
- ディスクをほこり、湿気の多いところ、磁気のあるところに置かないでください。

2)この商品は㈱ウエストサイドが販売しているオリジナル作品です。当社の許可なくプログラムの複製をする事を厳禁します。

3)商品は、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記の㈱ウエストサイドまでご連絡ください。

開発元
有限会社 甲陽技研

発売元
株式会社 ウエストサイド
〒661 兵庫県尼崎市武庫之荘1丁目11-5湯川ビル
TEL.(06)436-2799 FAX.(06)436-9590